

Toca Fernández, Antonio (2015).
ORCID: [0000-0001-9495-3766](https://orcid.org/0000-0001-9495-3766)

Diseño: un mundo dentro del mundo.

p. 233-237

En:

Aproximaciones conceptuales para entender el Diseño en el Siglo XXI / Marco Vinicio Ferruzca Navarro [et al.] coordinador. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2015.

Fuente: ISBN 978-607-28-0467-8

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**


Ciencias y Artes para el Diseño



<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://investigacionyconocimiento.azc.uam.mx/>

Repositorio Institucional



"Preservar con amor y cariño el saber"

<http://zaloamati.azc.uam.mx>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como

Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

D.R. © 2015. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Se autoriza copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre y cuando se den los créditos de manera adecuada, no puede hacer uso del material con propósitos comerciales, si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado. Para cualquier otro uso, se requiere autorización expresa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

Diseño: un mundo dentro del mundo

Sabemos que cualquier definición es sólo una aproximación; un intento para aclarar qué es o qué significa algo. Por lo tanto la palabra “diseño” define, pero también limita —eso es lo contradictorio— y, en algunos casos, oscurece el significado de lo que intenta esclarecer.¹

Esa contradicción o ambigüedad está presente en la palabra “diseño”, que tiene diversos significados, los cuales muchas veces dependen del idioma en el que se definió por primera vez. La gran mayoría de las palabras que usamos provienen de varias civilizaciones. En Occidente las más antiguas fueron las que se desarrollaron en las regiones de Mesopotamia y Egipto, después en Grecia, Roma y, posteriormente, en los califatos árabes. Cada una de esas culturas definió las palabras y su significado de acuerdo con su ideología.

Es muy importante considerar que la definición de la palabra “diseño” es sólo una aproximación, ya que lo importante es el concepto y el significado que intenta aclarar. El filósofo Vilém Flusser ha señalado la ductilidad de la palabra:

[...] en inglés, la palabra diseño es tanto un sustantivo como un verbo. Como sustantivo significa —entre otras cosas— intención, plan, intento, objetivo, esquema, motivo, estructura básica... Como verbo [diseñar], los significados incluyen planear, simular, dibujar, configurar, diseñar algo. La palabra deriva del latín *signum*, que significa “signo” (Flusser, 2002: 18; Simón, 2009).²

¹ *Design* tiene 3,690,000,000 resultados en Google, 28 de septiembre, 2013.

² La palabra “diseño” se aplica ahora a una enorme variedad de especializaciones: arquitectónico, de iluminación, de la información, de ingeniería, de modas, de paisaje, de procesos, estratégico, gráfico, industrial, urbano, de interiores, de sistemas, sustentable, etcétera.

Aunque el término “diseño” tiene ya más de cien años de usarse a nivel internacional, no existe una definición precisa que sea aceptada en general. Sin embargo, una clara comprensión de lo que el diseño significa es importante desde tres puntos de vista.

En el aspecto pedagógico parece obvio que la educación de cualquier diseñador debe incluir una noción clara de lo que es el diseño. Para la investigación, en cualquier trabajo teórico o empírico en el que el diseño tiene un resultado, una definición clara permite verificar la validez de esos resultados. Por último, tener una definición bien aceptada puede ser benéfico para incrementar la investigación sobre diseño, porque actualmente se tienen diferentes teorías que definen el diseño de manera diferente (Ralph, 2009: 103).

La definición de la palabra “diseño” no sólo es ambigua; lo grave es que no revela su verdadero significado, ni la enorme variedad y amplitud de sus actividades. Es importante enfatizar este aspecto, porque la actividad que se intenta definir es mucho más antigua de lo que se ha supuesto, al situarla en épocas relativamente recientes. En realidad el término “diseño” es casi nuevo, porque se comenzó a usar como tal en Italia y Francia durante el siglo XVI. El aspecto más absurdo de la definición actual es la que lo ubica en el siglo XIX, como “diseño industrial”; cuando en realidad sólo hace referencia a los artefactos fabricados durante el periodo de industrialización de Europa; olvidando que por muchos siglos se le denominó “artes aplicadas”.

Sin embargo, aunque es evidente que la actividad de hacer o fabricar es la que ha distinguido al hombre, esto no se ha reconocido aún. De hecho, es tan antigua que se remonta a la aparición del *Homo faber*, el hombre que fabricaba artefactos. Esa confusión ha sido muy grave, porque ha causado que la actividad del *diseño* sea aún menospreciada —o ignorada— en la jerarquía de las profesiones, en muchas instituciones, en algunas universidades y en organismos que supuestamente se interesan en la innovación y la tecnología aplicada, inclusive. Como se verá, las razones de estas actitudes son explicables y demuestran los prejuicios, o la ignorancia, que prevalece aún con respecto al diseño. Por contraste, en algunos países se ha reconocido esa actividad, así como la importancia central que tiene en la generación de innovación y riqueza.³

Para probar la necesidad de reconocer que el diseño es una actividad que ha sido y es fundamental en el proceso evolutivo de la humanidad se presentan algunas inves-

³ La creación del *Design Council*, en Inglaterra, es un ejemplo valioso de esto.

tigaciones recientes para sostener, con evidencias, que el diseño tiene un origen que no ha sido reconocido todavía; que hubo *un diseño, antes del diseño*, y que reconocerlo permitirá modificar radicalmente tanto la importancia de esta actividad, como su apreciación social.

El diseño antes del diseño

La definición actual de la palabra “diseño” no ha permitido comprender que la actividad que denota surgió y ha sido resultado de la evolución del hombre y de sus artefactos: los objetos transformados, herramientas, edificios, utensilios o cualquier obra construida o fabricada. Este aspecto no es banal. Los argumentos siguientes intentan mostrar que la actividad del *diseño* —con cualquiera de los nombres con los que se le ha definido— es tan antigua y tan amplia, que en la actualidad abarca todo nuestro entorno; que algunos definen como “artificial” y que en realidad es parte del mundo natural; constituye, de hecho, *un mundo dentro del mundo*.

Un *mundo* creado por el hombre en todas sus diferentes escalas, un mundo de artefactos que nos rodea y que ha condicionado nuestra evolución, como nosotros hemos condicionado también la forma de ese mundo. La actividad del *diseño* ha sido la que ha conformado nuestro entorno y eso permite comprender la amplitud de su alcance. El diseño es tanto una actividad, como un campo de conocimiento diferente al de las ciencias; porque el diseño conoce para actuar, para transformar y mejorar el entorno, y la ciencia lo conoce para explicarlo.

Las definiciones que se han dado sobre el *diseño* se remontan a la aparición de la escritura, y más específicamente a la redacción de textos. Antes de eso sólo se hizo la actividad, sin que quedaran registros de cómo evolucionó, excepto por los artefactos que aún existen, cuyo origen prehistórico se puede fechar con diferentes criterios: desde 2.6 millones de años, con el uso de piedras labradas; 800,000 años, con el control del fuego; o 400,000, con la fabricación de herramientas de piedra —de simetría refleja— como navajas para cortar y raspar (Oakley, 1949).⁴

⁴ La civilización moderna debe su forma a las máquinas-herramientas manejadas con energía mecánica; sin embargo, éstas hacen de manera complicada las operaciones básicas que las herramientas del hombre de la Edad de Piedra hacía: golpear, cortar, romper, perforar y moldear.

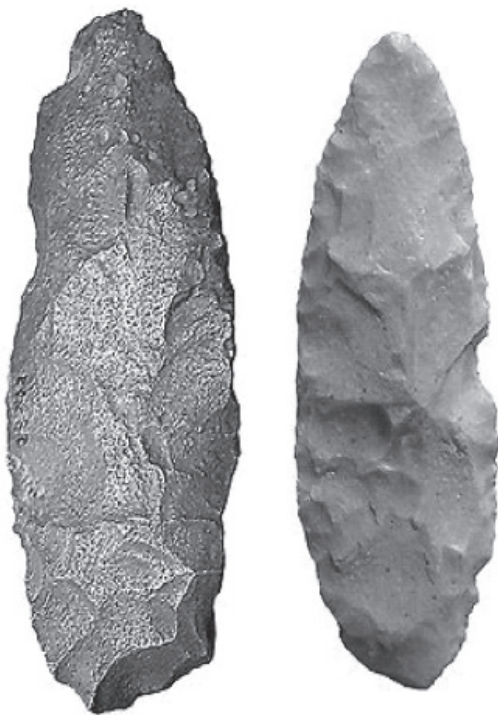


FIGURA 1. Artefactos microlíticos —con simetría refleja— para cortar y raspar. Última Edad de Piedra, África. Fuente: Smithsonian Institute, Washington, <<http://humanorigins.si.edu>>, 17 de febrero, 2014.

Con esas evidencias no sólo se puede verificar cómo se han dado las transformaciones de los artefactos con el paso del tiempo; lo importante es que se revela el origen de una actividad, que ahora definimos como “diseño”, y su sentido y significado primordial: crear y fabricar artefactos.

Referencias

- Flusser, V., *Filosofía del diseño*, Madrid, Editorial Síntesis, 2002, p. 18.
Oakley, K., *Man the tool-maker*, Londres, British Museum Press, 1949.

- Ralph, P. y Y. Wand, *A proposal for a formal definition of the design concept*, Design Requirements Workshop, Springer-Verlag, 2009, p. 103.
- Simón Sol, G., + *de 100 definiciones de diseño. Principales conceptos sobre el diseño y la actividad de los diseñadores*, México, Universidad Tecnológica Metropolitana / Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 2009.